



Membangun *Startup* ARSpira Sebuah Platform *E-Counseling* Berbasis Website Untuk Pelajar SMA

¹Novan Junaedi, ²Fajar Mukti Hidayat, ³Muhammad Rizqi, ⁴I. Wiseto P. Agung
^{1,2,3,4}Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya (ARS University)

Alamat Surat

Email: junaedinovan98@gmail.com, fajarmukti9@gmail.com, ryzkysam@gmail.com,
wiseto.agung@ars.ac.id

Article History:

Diajukan: 12 Oktober 2021; Direvisi: 13 November 2021; Diterima: 22 November 2021

ABSTRAK

Startup merupakan sebuah institusi manusia yang didesain untuk membuat sebuah produk baru atau jasa dibawah kondisi ketidakpastian yang ekstrim. Peluang usaha *startup* di era *digital* seperti sekarang ini sangatlah besar apalagi dengan kondisi pandemi yang sangatlah membatasi ruang gerak hampir seluruh manusia di muka bumi yang mengakibatkan kejenuhan dan juga berbagai masalah lainnya termasuk kesehatan mental siswa-siswi SMA yang mau tidak mau harus bersekolah dari rumah dan akses untuk melakukan bimbingan konseling dengan guru BK menjadi sangat sulit. Oleh karena itu sebuah terobosan diambil oleh perusahaan *startup* baru yang bergerak dibidang *E-Counseling* bernama ARSpira untuk memberikan solusi bagi permasalahan tersebut.

Kata kunci: *Startup*, *E-Counseling*; ARSpira; Siswa Sekolah Menengah

ABSTRACT

A *startup* is a human institution designed to create a new product or service under conditions of extreme uncertainty. The *startup* business opportunity in the digital era like today is very large, especially with the pandemic conditions that limit the movement of almost all humans on earth which results in boredom and also various other problems including the mental health of high school students who inevitably have to do it from home and also various problems other. Access to do counseling guidance with counseling guidance teacher becomes very difficult. Therefore, a breakthrough was taken by a new *startup* company engaged in *E-Counseling* named ARSpira to provide solutions to these problems.

Keywords: *Startup*, *E-Counseling*; ARSpira; Highschool Students

1. PENDAHULUAN

Startup merupakan sebuah institusi manusia yang didesain untuk membuat sebuah produk baru atau jasa dibawah kondisi ketidakpastian yang ekstrim (Ries, 2011). Mendirikan sebuah usaha rintisan atau *startup* sendiri saat ini telah menjadi trend tersendiri setelah mulai bermunculannya *startup unicorn* seperti Gojek, Tokopedia, Bukalapak dan yang lainnya sehingga memotivasi generasi muda Indonesia untuk melakukan hal yang sama. *Startup* dibuat dengan harapan dapat memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat dan menjawab setiap tantangan yang ada.

Berawal dari melihat situasi pandemi yang terjadi akhir tahun 2019 yang menimbulkan berbagai macam permasalahan, penulis menyoroti permasalahan-permasalahan yang dialami oleh siswa-siswi khususnya di tingkat menengah atas yang kesulitan dalam melakukan bimbingan

konseling karena sekolah tidak boleh berjalan secara tatap muka. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem pelaksanaan konseling yang terjadi di sekolah masih harus bertatap muka (*face to face*) atau belum adanya sistem informasi yang secara khusus digunakan untuk kegiatan konseling online antara guru dan siswa di sekolah.
- b. Belum adanya layanan sistem informasi yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas di sekolah, seperti tempat menyampaikan aspirasi siswa, berbagi diskusi melalui forum, dan media publikasi event sekolah.
- c. Belum diketahui bagaimana hasil evaluasi kepuasan pengguna dari penerapan sistem informasi *e-konseling* berbasis *website* terhadap sekolah.

Oleh karena itu penulis dan kawan-kawan mengusung sebuah gagasan untuk mendirikan sebuah *startup* yang bergerak dibidang *E-Counseling* untuk menjawab permasalahan yang dialami oleh siswa-siswi sekolah menengah atas tersebut, harapannya dengan adanya *platform* ARSpira proses bimbingan konseling dapat dilakukan dengan mudah dan cepat secara daring, juga para siswa diberi wadah untuk menampung aspirasi-aspirasi mereka sekaligus media informasi yang bermanfaat.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kajian literatur yang ada pada buku dan jurnal yang relevan dari para ahli dibidangnya untuk mendapat data-data pembanding dan juga hasil observasi sekaligus pengembangan platform ARSpira yang dilakukan langsung oleh penulis. Data-data dari berbagai literatur tersebut dikaji dan dicatat kemudian dipilih berdasarkan topik yang sesuai lalu dipadukan dengan data-data yang penulis dapatkan berdasarkan pengujian yang dilakukan dan disajikan sebagai sebuah penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Bimbingan dan Konseling

A. Bimbingan

Secara etimologi, kata bimbingan berasal dari kata kerja "*to guide*" dan merupakan terjemahan dari kata "*Guidence*" yang berarti menunjukkan, membimbing, menuntun, dan membantu (Hallen, 2002 dalam Rizal, 2017). Proses memberikan bantuan yang dilakukan secara berlanjut kepada individu, harapannya individu dapat mengarahkan dirinya sendiri, sehingga ia dapat bertindak dengan baik dan tidak bertindak melampaui batas sesuai dengan tuntutan dan keadaan keluarga dan masyarakat (Natawidjaja, 1988 dalam Farouq, 2016). Sedangkan Bimo Walgito (2005) juga mengungkapkan pengertian bimbingan merupakan suatu bantuan atau pertolongan yang diberikan terhadap individu ataupun sekumpulan individu agar individu terhidar dan dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam hidupnya, sehingga tercapainya kehidupan yang sejahtera (Walgito, 2005 dalam Rizal, 2017).

B. Konseling

Kata konseling juga berasal dari bahasa Inggris yaitu "*to counsel*" yang secara etimologi memiliki arti "*to give advice*" atau memberikan saran dan nasihat (Asmani, 2010 dalam Rizal, 2017). Definisi konseling sebagai proses pemberian bantuan atau pertolongan yang dilakukan dengan cara wawancara konseling oleh seorang ahli atau bisa disebut konselor kepada individu atau klien yang sedang mengalami suatu masalah, sehingga masalah yang sedang dihadapi klien dapat teratasi (Prayitno, 2007 dalam Farouq, 2016). Hubungan antara konselor dan klien biasanya bersifat individu ke individu, akan tetapi juga terkadang bisa melibatkan lebih dari satu orang. Konseling dibuat dengan tujuan untuk membantu mencapai tujuan penentuan diri (*self-determination*) melalui pilihan yang telah dijelaskan dengan baik dan bermakna bagi

mereka, dan melewati pemecahan masalah emosional atau karakter interpersonal (McLeod, 2006 dalam Rizal, 2017).

3.2 E-Counseling

Istilah konseling *online* (e-konseling) adalah gabungan dari dua kata yaitu kata konseling dan kata *online*, kata konseling berarti sebagai memberikan kekuatan kepada klien untuk menghadapi dan menentukan suatu keputusan, serta klien dibantu agar dapat menguasai suatu masalah, sehingga mampu mengatasi permasalahan yang mungkin akan dihadapi di masa yang akan datang (Gunarsa & Singgih D. G., 2007 dalam Sudirman, 2020). Sedangkan kata *online* berarti adalah jaringan yang siap digunakan untuk perangkat komputer atau perangkat lain yang berguna untuk menghubungkan sesuatu kedalam suatu sistem (Sudirman, 2020).

E-konseling dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi mulai dari teknologi seperti *smartphone* ataupun dari satu komputer ke komputer lain hingga menggunakan *webcam* (Sudirman, 2020). Layanan e-konseling merupakan suatu alternatif konselor dalam membantu masalah yang dihadapi klien dengan memanfaatkan teknologi, seperti *website*, *email*, *smartphone*, atau *social media*. Dengan menggunakan teknologi tentunya akan memudahkan konselor dan klien dalam melakukan konseling, karena klien lebih leluasa dan nyaman untuk menceritakan semua masalahnya kepada konselor tanpa harus merasa malu atau takut dihakimi dengan masalah yang sedang dihadapinya (Safitri, 2021).

Dari beberapa penjelasan dan pengertian diatas, dapat disimpulkan pengertian e-konseling adalah kegiatan memberikan bantuan oleh konselor kepada klien dengan memanfaatkan teknologi yang terhubung dengan internet.

3.3 Sistem Informasi

Sistem adalah sekumpulan orang yang saling bekerja sama dengan aturan sistematis sesuai ketentuan dan terstruktur sehingga membentuk satu kesatuan yang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem. Sedangkan informasi merupakan suatu data yang telah diolah sehingga lebih berguna dan bermanfaat bagi penerimanya, selain itu juga untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan. Kemudian sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu gabungan teratur yang terdiri dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi serta sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Anggraeni, 2017).

Sistem informasi terdiri dari beberapa komponen (Anggraeni, 2017), yaitu:

1. Komponen input, merupakan data masukan sistem informasi.
2. Komponen model, adalah pemrosesan data yang tersimpan dalam basis data dengan cara yang telah ditentukan sehingga menghasilkan keluaran yang diharapkan melalui gabungan antara prosedur, logika dan model matematika.
3. Komponen output, yaitu hasil informasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.
4. Komponen teknologi, adalah alat yang berguna untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan output dan memantau pengendalian sistem.
5. Komponen basis data, merupakan sekumpulan data yang tersimpan didalam komputer menggunakan software database dan saling terhubung.
6. Komponen kontrol, merupakan komponen yang digunakan untuk mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

3.4 Website

Pengertian website merupakan kumpulan dari halaman yang berisi informasi baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang disajikan dalam bentuk data digital

melalui jalur koneksi internet, sehingga informasi dapat diakses dan dilihat oleh seluruh orang berbagai belahan dunia (Abdulloh, 2018). Karakteristik utama website merupakan halaman-halaman saling terhubung satu sama lain yang memiliki domain sebagai alamat (url) atau *www* (*World Wide Web*) yang disimpan pada sebuah *hosting*, sehingga *website* dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan berbagai *browser* seperti Chrome, *Mozilla Firefox*, *Internet Explorer* (IE), dan lainnya. Suatu *website* dapat dibangun tanpa dengan menggunakan koneksi internet melalui *localhost*, dengan menggunakan *software* diantaranya *database* (MySQL, Oracle), *web server* Apache, PHP editor (Macromedia, notepad++), dan *browser* (*chrome*, *mozilla firefox*) (Elgamar, 2020).

Website terdiri dari beberapa jenis (Abdulloh, 2018), diantaranya:

1. *Website* statis yaitu *website* yang isinya tidak diperbarui secara berkala, sehingga isinya selalu tetap dari waktu ke waktu, biasanya digunakan untuk menampilkan profil perusahaan atau organisasi.
2. *Website* dinamis, merupakan kebalikan dari *website* statis yang isinya diperbarui secara berkala, biasanya jenis *website* digunakan untuk menunjang aktifitas bisnis yang berkaitan dengan internet oleh perusahaan atau perorangan, seperti *website* berita atau *blog*.
3. *Website* interaktif, adalah bagian dari *website* dinamis, hanya saja pembaruan informasi cenderung lebih banyak dilakukan oleh pengguna daripada pengelola *website* itu sendiri, contohnya *website* media sosial seperti *Facebook* dan *Twitter* atau *website marketplace* seperti *Bukalapak* dan *Tokopedia* atau yang lainnya.

3.5 Startup

Menurut (Ries, 2011) dalam bukunya yang berjudul "*The Lean Startup*", *Startup* merupakan sebuah institusi manusia yang di desain untuk membuat sebuah produk baru atau jasa dibawah kondisi ketidakpastian yang ekstrim.

Menurut (Blank & Dorf, 2012) dalam buku yang ia tulis berjudul "*The Startup Owner's Manual: The Step-by-step Guide for Building a Great Company*", dijelaskan bahwa *Startup* adalah suatu organisasi atau partner yang bersifat sementara yang dibentuk untuk menemukan model bisnis secara berkala dan terukur.

Menurut (Damodaran, n.d. dalam Yanuarti & Dewi, 2018), karakteristik yang terdapat pada *Startup* diantaranya:

1. Tidak memiliki histori data keuangan
2. Tingkat pendapatan kecil atau bahkan mengalami kerugian akibat biaya operasional yang mahal
3. Sangat bergantung pada modal yang berasal dari pemilik perusahaan
4. Kemungkinan perusahaan tidak dapat bertahan lama karena tidak dapat bersaing dalam kompetisi.

Setiap akan masuk investor baru diperlukan perjanjian antara investor baru tersebut dengan investor lama demi melindungi kepentingan mereka masing-masing.

Pada masa sekarang *startup* telah berevolusi menjadi bisnis yang tak lagi dipandang sebelah mata karena sudah banyak bermunculan *startup* asal Indonesia yang menjadi *startup level unicorn* bahkan *decacorn* yang bernilai jutaan dolar Amerika seperti *Tokopedia*, *Gojek*, *Traveloka*, *Bukalapak* dan *startup-startup* lainnya. Dengan bermunculannya *startup* raksasa asal Indonesia hal itupun menjadi pemicu generasi muda untuk membangun *startup* mereka sendiri dan menjawab berbagai tantangan dan permasalahan sehari-hari dengan solusi-solusi kreatif dan inovatif. Bahkan pemerintah Indonesia sendiri tengah menggalakan gerakan 1000 *startup* demi membantu percepatan terbentuknya *startup-startup* baru asal Indonesia yang berdaya saing global.

3.6 Lean Startup

Lean Startup adalah sebuah metode yang dikembangkan oleh Eric Ries dan mengambil nama dari revolusi *lean manufacturing* milik *Toyota Production System* (TPS).

Lean thinking secara radikal mengubah sistem rantai pasok dan sistem produksi. Dalam hubungan tersebut dapat digambarkan yang berkenaan dengan pengetahuan dan kreatifitas para pekerja untuk menyederhanakan *batch, just in time production, inventory* dan mempercepat *cycle time* (Ries, 2011 dalam Zihramna Afdi, 2018). *Lean startup* mengadaptasi konsep tersebut dalam konteks usaha. *Lean startup* mengajarkan perbedaan tentang aktivitas memberikan nilai tambah serta mengurangi waste (nilai sia-sia), dan menunjukkan tentang bagaimana cara menciptakan sebuah produk yang berkualitas.

3.7 Proses dan Model Bisnis ARSpira

ARSpira dirancang dan dikembangkan dengan bantuan bisnis model *Lean Canvas* agar dapat melakukan berbagai penyesuaian secara cepat dan ringkas.

A. Lean Canvas

Lean Canvas adalah adaptasi *Business Model Canvas* (BMC) oleh Alexander Osterwalder yang diciptakan Ash Maurya dalam menciptakan semangat *lean* (perampingan) *startup lean* (startup yang cepat, ringkas dan efektif), *lean canvas* menjanjikan rencana bisnis yang dapat ditindaklanjuti dan fokus dalam berwirausaha. (Ihda Husnayain, 2018)

B. Perancangan Lean Canvas

1. *Problems*

Problems atau masalah adalah permasalahan yang akan dipecahkan dan diberikan solusi.

2. *Solutions*

Solution atau solusi adalah pemecahan masalah yang kita lakukan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi.

3. *Unique Value Proposition*

Unique value proposition atau proposisi nilai unik adalah janji nilai yang akan disampaikan. Itu alasan utama mengapa pelanggan harus membeli dari kita.

4. *Unfair Advantage*

Unfair advantage adalah kelebihan yang hanya dimiliki oleh kita, yang dapat dimanfaatkan untuk menarik investor karena produk kita memiliki keuntungan yang tidak dimiliki produk kompetitor.

5. *Costumer Segment*

Costumer segment adalah target pelanggan yang akan dituju untuk memasarkan produk atau jasa yang kita miliki.

6. *Existing Alternatives*

Existing alternatives adalah alternatif yang ada dari produk yang kita tawarkan yang sudah terlebih dahulu beredar di pasaran.

7. *Key Metrics*

Key metrics adalah metrik-metrik utama yang digunakan untuk memantau kinerja.

8. *Hight-level Concept*

Konsep tingkat tinggi atau konsep utama adalah penggambaran singkat dari produk yang dapat mudah dimengerti. Bagian ini adalah alat yang efektif untuk menyampaikan ide dengan cepat dan membuatnya mudah untuk disebar.

9. *Channels*

Channel atau saluran adalah proses-proses yang dilalui atau bagaimana cara produk yang ditawarkan sampai ke pelanggan.

10. *Early Adopters*

Early adopters adalah pelanggan-pelanggan atau target pertama yang akan mencoba produk yang ditawarkan.

11. *Cost Structure*

Cost structure adalah struktur biaya yang dikeluarkan untuk memproduksi produk yang ingin kita pasarkan

12. Revenue Structure

Revenue Structure adalah sumber-sumber penghasilan atau pendapatan yang didapatkan dari memasarkan produk atau jasa yang dipasarkan.

Berikut ini merupakan rancangan *lean canvas ARSpira*, sistem informasi e-counseling berbasis website.

Lean Canvas		Designed for:	Designed by:	Date:	Version:
		ARSpira	Novan Junaedi	11/11/2020	1.0
Problems 1. Kegiatan Konseling mengharuskan secara tatap muka 2. Belum ada layanan sistem informasi sebagai media sharing artikel dan event khusus pelajar SMA/Sedrajat 3. Evaluasi kepuasan pengguna tentang sistem informasi belum diketahui	Solutions 1. Membuat sebuah platform yang bisa menjadi sebuah media komunikasi antara siswa dan guru 2. Menambahkan fitur pada platform seperti Artikel dan Event yang memuat beragam informasi yang bermanfaat bagi siswa 3. Mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap layanan yang telah disediakan menggunakan metode TAM	Unique Value Proposition Platform berbagi aspirasi dan e-counseling berbasis website. Platform yang memudahkan siswa dan guru dalam berkomunikasi	Unfair Advantage Pihak sekolah dapat mengelola aktifitas ekstrakurikuler dengan terkontrol. Setiap posting artikel bisa dikenakan biaya dan di selipkan iklan sebagai sumber pendapatan	Segmentasi Pelanggan Segmen pelanggan berasal dari Pelajar tingkat SMA/Sedrajat, Guru BK dan pihak sekolah yang ada di seluruh Indonesia tapi untuk permulaan dikhususkan untuk wilayah Bandung dan sekitarnya.	
Existing Alternatives Alternatif penyelesaian permasalahan tersebut untuk saat ini masih menggunakan media seperti Whatsapp, Grup Facebook dan Zoom Meeting	Key Metrics Jumlah pengguna aktif (sekolah, guru, murid) Jumlah diskusi Jumlah sesi konseling	High-Level Concept ARSpira platform e-counseling untuk pelajar ARSpira tempat bebas berbagi aspirasi	Channels SEO Social Media Marketing Marketing dari sekolah ke sekolah	Early Adopters Siswa SMA/Sedrajat, Guru BK dan Operator Sekolah yang sekolahnya telah melakukan MoU dengan ARS University	
Cost Structure Biaya tenaga pengembang Biaya sewa hosting dan domain Biaya maintenance sistem Biaya marketing dan promosi		Revenue Structure Penayangan iklan di platform Sponsorship			

Lean Canvas is adapted from The Business Model Canvas (www.businessmodelgeneration.com/canvas). Word implementation by: Neos Chronos Limited (<https://neoschronos.com>) License: CC-BY-SA 3.0

Gambar 1. Rancangan *Lean Canvas ARSpira*

3.8 Proses Validasi Customer

Proses validasi pelanggan (*customer*) dilakukan dengan cara meriset terlebih dahulu permasalahan yang ada, dan yang kami temukan di lapangan khususnya dalam situasi pandemi yang belum kunjung usai seperti sekarang yakni adanya masalah dalam proses bimbingan konseling di lingkungan pelajar SMA karena pada awalnya kegiatan bimbingan konseling dilakukan secara tatap muka dan belum ada sistem penunjang agar kegiatan konseling dapat dilakukan secara daring.

3.9 Proses Validasi Produk

Setelah melakukan riset dari permasalahan yang ditemukan kami mencoba membuat solusi berupa produk digital yaitu sistem informasi *e-counseling* berbasis *website* untuk menunjang kegiatan bimbingan konseling antara siswa dan guru BK. Tak hanya itu ternyata fitur-fitur lain seperti artikel untuk berbagi informasi penting dan event untuk berbagi kegiatan *online* seperti webinar dan lain sebagainya juga diperlukan oleh pelajar SMA mengingat saat ini semua informasi harus dapat disajikan secara daring.

3.10 Proses Wawancara Dengan Calon Pengguna

Kami telah melakukan wawancara dengan beberapa sekolah apakah produk yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan yang ada atau belum melalui media *Zoom meeting* dengan perwakilan siswa dan guru BK juga melalui kuisioner yang disebarakan secara daring. Beberapa perwakilan sekolah yang diwawancarai diantaranya SMK Taruna Mandiri Cimahi, SMAN 19 Bandung, SMK Dharma Agung Kab. Bandung, SMKN 3 Cimahi, dan SMK Wiraswasta Cimahi.

3.11 Umpan Balik

Umpan balik yang didapat dari kegiatan wawancara dan pengisian kuisioner tersebut menghasilkan berbagai macam perbaikan dan pengembangan fitur-fitur yang ada pada platform ARSpira apa yang diperlukan dan apa yang tidak diperlukan. Dengan adanya umpan balik tersebut kami dapat mengoptimalkan sistem yang kami rancang.

3.12 Catatan Perbaikan

Adapun catatan perbaikannya sebagai berikut:

1. Perlu ditambahkannya hak akses untuk guru lain selain guru BK
2. Masih terdapat bug minor pada beberapa bagian seperti foto yang tidak muncul di kolom komentar
3. Kecepatan server harus ditingkatkan agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna

3.13 Perancangan dan Pengembangan Sistem

ARSpira dirancang dan dibangun dengan sedemikian rupa dari mulai ide sampai dengan realisasi dan implementasi ide tersebut. Disini digunakan metode *agile* yang bertujuan untuk menyesuaikan sistem dengan kebutuhan pengguna. Metode *agile* merupakan salah satu metodologi yang dapat digunakan untuk pengembangan perangkat lunak, *agile* memiliki arti bersifat cepat, ringkas, bebas, bergerak dan waspada. Kata dari arti *agile* tersebut yang menggambarkan *agile* berbeda dari konsep model-model proses pengembangan sistem yang sudah ada. Pengertian dari *agile software development* adalah metode pengembangan sistem berjangka waktu pendek yang memerlukan adaptasi cepat terhadap perubahan dalam bentuk apapun selama pengembangan sistem, seperti perubahan kebutuhan perangkat lunak, perubahan anggota tim, perubahan teknologi yang digunakan dan lain sebagainya (Nurzaman, 2020). Oleh karena itulah metode *agile* dinilai cocok dan dapat diterapkan pada pengembangan sistem ARSpira.

Selanjutnya, akan dibahas detail dari dari setiap langkah-langkah yang terdapat pada metode pengembangan sistem *agile*, mulai dari langkah analisis kebutuhan (*requirement*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), pengujian (*testing*), penyebaran (*deployment*) dan ulasan (*review*).

A. Analisis Kebutuhan (*Requirement*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan apa saja yang diperlukan untuk membangun sistem informasi e-konseling ARSpira, seperti menentukan jumlah tingkatan hak akses pengguna, fitur atau halaman apa saja yang diperlukan, serta gambaran umum dan perancangan prosedur sistem yang diusulkan.

B. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah suatu langkah untuk membantu dan mengefektifkan aktivitas bimbingan konseling antara siswa dan guru agar dapat dilakukan secara jarak jauh dan juga pengelolaan informasi seperti artikel, event dan forum diskusi antar siswa. Sistem yang diusulkan adalah sistem informasi berbasis web yang dapat dijalankan secara online melalui jaringan internet. Sebagai media komunikasi dan informasi, sistem ini dapat digunakan untuk membantu aktifitas-aktifitas seperti yang telah disebutkan diatas mulai dari berdiskusi hingga melakukan bimbingan konseling. Selain itu, sistem ini juga dirancang untuk dapat mengolah data-data semua akun yang terdapat pada ARSpira.

C. Perancangan (*Desain*)

Pada tahap perancangan akan dibahas mengenai perancangan sistem yang telah dibuat, seperti UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *use case diagram*, *use case scenario*, *activity diagram* dan *class diagram*. Kemudian untuk perancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Relational Structure*), serta desain dari tampilan antarmuka pengguna sistem.

D. Pengembangan

Setelah proses perancangan selesai, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan yaitu merupakan tahap merealisasikan rancangan yang dibuat dengan menuliskan kode program agar dapat menjadi sistem informasi yang dapat digunakan sesuai dengan harapan. Pengembangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan framework Laravel 6 dengan konsep MVC (*model, view, controller*) dan juga menggunakan bahasa pemrograman *javascript* untuk membuat tampilan sistem yang interaktif. Pengkodean sistem dilakukan di *local server* dengan menggunakan bantuan software XAMPP sebagai server lokal dan software visual studio code sebagai teks editor untuk menuliskan kode program. Untuk DBMS (*Database Management System*) yang digunakan adalah MySQL. Pengembangan sistem dilakukan dengan beberapa orang sebagai tim pengembang dengan memanfaatkan platform sistem *versioning code github* yang berguna untuk manajemen kode program yang ditulis. Adapun link github dari pengembangan sistem ini yaitu <https://github.com/Devseiko-Project/aspiranet.git>.

E. Pengujian

Setelah sistem selesai dikembangkan kemudian akan dilakukan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing* untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik sebelum disebarkan ke server. Pengujian dibagi menjadi dua bagian yaitu pengujian *back-end* dan *front-end*. Pada pengujian *back-end* dilakukan pengujian pada setiap akses penggunaannya, yaitu admin, operator, guru dan siswa.

F. Penyebaran

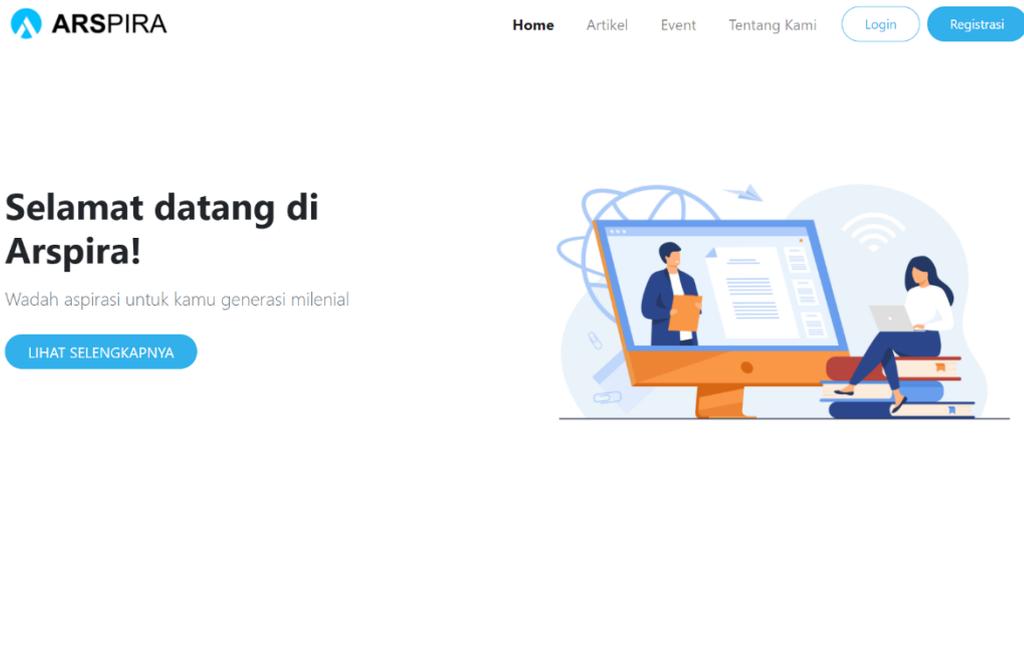
Tahap penyebaran merupakan tahap menyebarkan (*deployment*) sistem yang telah dikembangkan dan diuji ke sebuah server (*hosting*) dan kemudian ditentukan juga nama domain dari sistem, sehingga sistem informasi e-konseling ARSpira dapat diakses oleh semua orang melalui nama domain yang telah ditentukan yaitu <https://arspira.com>.

G. Ulasan

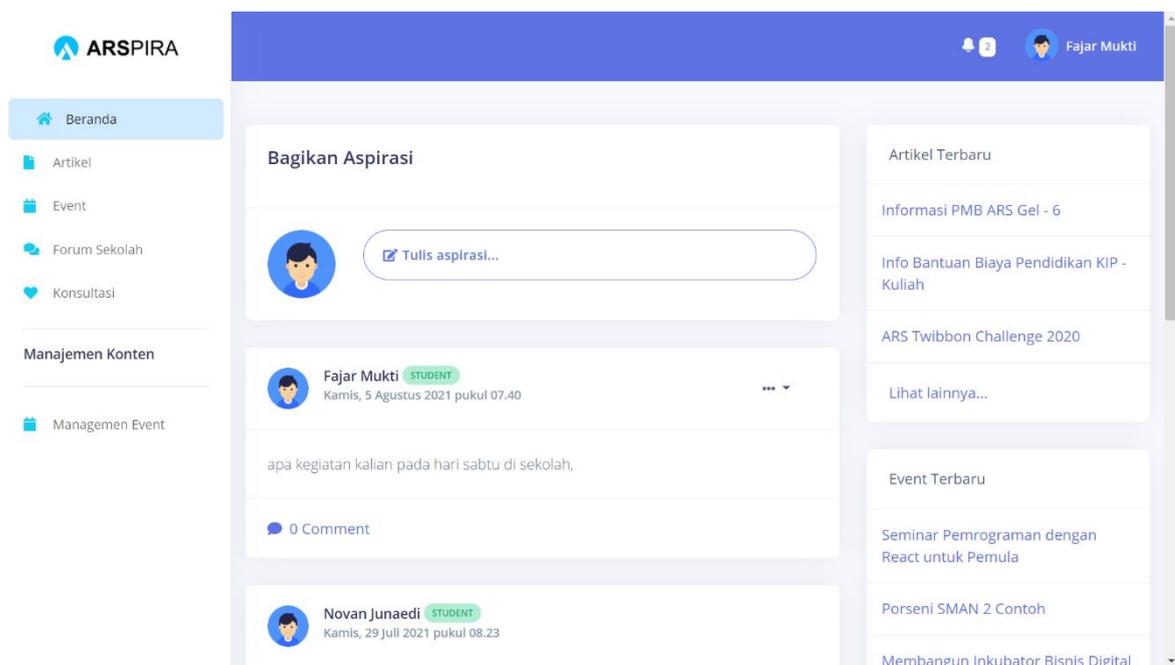
Tahap terakhir merupakan tahap memberikan ulasan (*review*) terhadap sistem yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti atau pengembang sistem berdiskusi dengan pihak terkait untuk membahas sistem yang telah berjalan, apakah sistem sudah memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan diawal, atau perlu adanya penambahan fitur lain. Dari hasil diskusi yang dilakukan menghasilkan rumusan adanya penambahan fitur selain e-konseling itu sendiri pada sistem, diantaranya fitur artikel, aspirasi, forum diskusi dan event. Sehingga pada akhirnya sistem informasi e-konseling ARSpira tidak hanya bisa digunakan untuk menunjang kegiatan konseling online, namun terdapat fitur lain didalamnya yang dapat digunakan untuk menunjang aktivitas sekolah.

3.14 Produk ARSpira

Dari perancangan model bisnis dan sistem yang telah disampaikan di atas, berikut disampaikan produk dimaksud. ARSpira sendiri merupakan *platform* untuk menampung aspirasi, kritik, saran, masukan, harapan dan keinginan yang bersifat *top-down* atau *bottom-up* dengan tujuan mempermudah alur komunikasi serta menciptakan keterbukaan namun tetap beretika dalam lingkungan organisasi. Sebagai sebuah produk *startup* yang mengedepankan *e-counseling* dan media aspirasi terbuka untuk siswa, ARSpira diharapkan dapat menjawab permasalahan-permasalahan mendasar yang terjadi di ruang lingkup komunikasi antara siswa dan guru. ARSpira dapat diakses di melalui <https://arspira.com>



Gambar 2. Landing Page ARSpira



Gambar 3. Halaman Beranda ARSpira

3.15 Evaluasi Kepuasan Pengguna

Penulis juga telah melakukan evaluasi kepuasan pengguna menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan melakukan survey melalui kuesioner terhadap 40 orang responden, kemudian mengolah hasilnya dengan metoda dan pengujian statistik. Dari survey tersebut diperoleh hasil bahwa para pengguna menilai aplikasi ARSpira ini cukup mudah digunakan dan bermanfaat bagi penggunanya.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pembahasan di atas dapat disampaikan bahwa penelitian ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama adalah telah dilakukan kajian pustaka tentang *startup* dan kaidah-kaidah pembentukannya. Kemudian, penulis juga telah melakukan rancangan proses dan model bisnis melalui *Lean Canvas*, sehingga dapat teridentifikasi problem utama dan solusinya,

nilai utama yang dapat ditawarkan ke pengguna, serta bagaimana *startup* ini dapat menghasilkan keuntungan. Selanjutnya, penulis juga telah mengembangkan *platform* sistem informasi e-counseling ini dengan metoda *agile development*, dengan melibatkan para calon penggunanya, dan sistem telah beroperasi dan dapat diakses di arspira.com. Selain itu, telah dilakukan evaluasi evaluasi kepuasan pengguna dengan pendekatan metode TAM (*Technology Acceptance Model*), dimana diperoleh hasil bahwa aplikasi cukup mudah digunakan dan bermanfaat bagi penggunanya.

Saran yang bisa diterapkan untuk pengembangannya, dapat menambahkan fitur konseling lainnya seperti tes kepribadian juga tes minat dan bakat, serta fitur agar lebih memudahkan aktifitas konseling dengan lebih interaktif. Selain itu, yang terpenting bagi startup ini kedepannya adalah dengan mulai fokus kepada penambahan jumlah pengguna dan tetap mendengarkan masukan dari pengguna agar dapat semakin bermanfaat yang akhirnya akan menghasilkan dan meningkatkan revenue serta valuasi dari ARSpira itu sendiri.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ihda Husnayain, M. K. (2018). Implementasi Lean Canvas Pada Startup Dalam Menghadapi Persaingan. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 31.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup*. New York: Currency.
- Zihramna Afdi, B. P. (2018). Perancangan Strategi Berbasis Metodologi Lean Startup untuk Mendorong Pertumbuhan Perusahaan Rintisan Berbasis Teknologi di Indonesia. *Industrial Engineering Online Journal*, 2.
- Hallen, A. (2002). Bimbingan dan Konseling dalam Islam. Ciputat Pers.
- Rizal, A. (2017). Bimbingan dan konseling kemasyarakatan terhadap stereotip narapidana narkoba di Rutan kelas I Medaeng Surabaya [UIN Sunan Ampel]. <http://digilib.uinsby.ac.id/18454/>
- Natawidjaja, R. (1988). Peranan Guru dalam Bimbingan. Abardin.
- Farouq, U. (2016). Telaah Hubungan Konseling Mursyid-Salik dalam Tarekat (Studi Kasus Tarekat Qadiriyyah Naqsyabandiyah Kemursyidan Kajen Margoyoso Pati). Institut Agama Islam Negeri.
- Walgito, B. (2005). Bimbingan & Konseling (Studi dan Karir). Andi.
- Asmani, J. M. (2010). Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Diva Press.
- Prayitno. (2007). Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling. PT Rineka Cipta.
- McLeod, J. (2006). Pengantar Konseling: Teori dan Studi Kasus. Kencana.
- Gunarsa, S. D., & Singgih D. G. (2007). Psikologi Untuk Membimbing. PT. BPK. Gunung Mulia.
- Sudirman. (2020). Optimalisasi Peran Konselor Sekolah Dengan Implementasi Aplikasi Layanan Bimbingan & Konseling (e-Konseling) Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Mahajana Informasi*, 5(1), 85–93.
- Safitri, A. (2021). Model Layanan E-Konseling Dengan Media Surat Elektronik Pada Laboratorium Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Iain Palangka Raya. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, I.
- Anggraeni, E. Y. (2017). Pengantar Sistem Informasi - Elisabet Yunaeti Anggraeni (E. Risanto (ed.)). Andi. <https://books.google.co.id/books?id=8VNLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Abdulloh, R. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. PT Elex Media Komputindo. https://www.google.co.id/books/edition/7_in_1_Pemrograman_Web_untuk_Pemula/21FwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Elgamar. (2020). Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php (N. Pangesti (ed.)). CV. Multimedia Edukasi. https://www.google.co.id/books/edition/BUKU_AJAR_KONSEP_DASAR_PEMROGRAMAN_WEBSI/sgLyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

- Blank, S., & Dorf, B. (2012). *The Startup Owner's Manual The Step-by-Step Guide for Building a Great Company*. K andS Ranch Inc., K&S Ranch Publishing Division.
- Damodaran, A. (n.d.). *Valuing Young, Start-up and Growth Companies: Estimation Issues and Valuation Challenges*. Working Paper-New York University.
- Yanuarti, I., & Dewi, H. (2018). *Startup Bisnis Sebagai Alternatif Investasi: Studi Kasus Pada PT Fiture Teknologi Inovasi*. *International Research Journal of Business Studies*, 10(2), 81–96.
- Nurzaman, F. (2020). *Pengembangan Sistem Otomatisasi Tagihan Menggunakan Metode Agile Software Development*. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(1), 46–57.